

# Humor verbal basado en la ambigüedad léxica y competencia léxico-semántica

**MARÍA SIMARRO VÁZQUEZ**

Profesora Ayudante doctor

Universidad de Burgos

Área de Lengua española

Paseo de los Comendadores s/n

09001 Burgos

E-mail: [msimarro@ubu.es](mailto:msimarro@ubu.es)

**HUMOR VERBAL BASADO EN AMBIGÜEDAD LÉXICA Y COMPETENCIA LÉXICO-SEMÁNTICA**

**VERBAL HUMOUR BASED ON LEXICAL AMBIGUITY AND LEXICAL SEMANTIC COMPETENCE**

**HUMOUR VERBAL FONDÉ SUR L'AMBIGÜITÉ LEXICALE ET LA COMPÉTENCE LÉXICO-SÉMANTIQUE**

**RESUMEN:** En el presente artículo analizamos qué capacidades y conocimientos lingüísticos entran en juego en la interpretación de enunciados humorísticos. Nos centramos en los chistes creados a partir de ambigüedades léxicas. De no conocer el destinatario del texto las diferentes acepciones que entran en juego en este tipo de textos y de no ser capaz de establecer una conexión entre ambas acepciones en un lapso de tiempo inferior a 400 milisegundos, el proceso de interpretación resultará fallido. Ambos requisitos, el conocimiento de los diferentes significados, por un lado, y la capacidad de establecer esta rápida conexión, por otro, son posibles para sujetos con una elevada competencia léxico-semántica. De esta manera, consideramos que una prueba válida y fiable que incluyera textos de estas características podría resultar una herramienta útil en la determinación de la competencia léxico-semántica de hablantes no nativos de una lengua, en general y del español, en particular.

**ABSTRACT:** In the present article the abilities and linguistic knowledge that come into play when interpreting humorous statements are analysed. We set our focus on jokes created from lexical ambiguity. Should the recipient of the text not know the different meanings that come into play in this kind of text and in the case of not being able to establish a connection between both meanings in a period of time of less than 400 milliseconds, the interpretation process will fail. Both requirements, knowledge of the different meanings, on the one hand, and the ability to establish a quick connection, on the other, are possible for individuals with a high lexical semantic competence. Thus, we consider that a valid and reliable test including such texts could turn out a useful tool to determine the lexical semantic ability of non-native speakers of a language in general, and of Spanish in particular.

**RÉSUMÉ:** Dans cet article nous déterminons les capacités et les connaissances linguistiques qui entrent en jeu dans l'interprétation des énoncés humoristiques. Nous nous concentrons sur les blagues créées à partir d'ambigüités lexicales. Ne connaissant pas le destinataire du texte, les différents sens qui entrent en jeu dans ce type de texte et n'étant pas capable d'établir une connexion dans un laps de temps inférieur à 400 millièmes de secondes, le processus d'interprétation échouera. Ces deux exigences, la connaissance des différents sens d'un côté, et la capacité d'établir une rapide connexion de l'autre, sont possibles pour des sujets avec une compétence lexico-sémantique élevée. Ainsi, nous considérons qu'une épreuve sera valide et fiable si elle contient des textes avec ces caractéristiques et pourrait donc devenir un outil utile dans la détermination de la compétence lexico-sémantique de la personne non native qui parle une langue en général et l'espagnol en particulier.

**PALABRAS CLAVES:** humor verbal; ambigüedad; competencia léxico-semántica; chistes; evaluación.

**KEY WORDS:** verbal humour; ambiguity; lexical semantic competence; jokes; assessment.

**MOTS CLÉS:** humor verbal; ambigüité; compétence lexico-sémantique; blagues; évaluation.

**SUMARIO:** 1. Introducción. 2. El humor verbal. 3. Los juegos de palabras (puns). 4. La ambigüedad en enunciados humorísticos. 5. La interpretación de enunciados humorísticos y la reinterpretación forzada. 6. La competencia léxico-semántica. 7. Enunciados humorísticos basados en ambigüedad léxica y competencia léxico-semántica. 8. Conclusión.

**SUMMARY:** 1. Introduction. 2. Verbal humour. 3. Puns. 4. Ambiguity in humorous utterances. 5. Interpretation of humorous utterances and forced reinterpretation. 6. The lexical-semantic competence. 7. Humorous utterances based in lexical ambiguity and lexical semantic competence. 8. Conclusion.

**SOMMAIRE:** 1. Introduction. 2. L'humour verbal. 3. Les jeux des mots (puns). 4. L'ambigüité dans les discours humoristiques. 5. L'interprétation des discours humoristiques et la réinterprétation forcée. 6. La compétence lexico-sémantique. 7. Discours humoristiques basées sur l'ambigüité lexicale et compétence lexico-sémantique. 8. Conclusion.

**Fecha de Recepción**

15/04/2016

**Fecha de Revisión**

25/05/2017

**Fecha de Aceptación**

22/06/2017

**Fecha de Publicación**

01/12/2017

## Humor verbal basado en la ambigüedad léxica y competencia léxico-semántica

MARÍA SIMARRO VÁZQUEZ

### 1. INTRODUCCIÓN

Resulta innegable la probabilidad de participar en una conversación en la que, de alguna manera, con uno u otro propósito, se haga uso del humor como estrategia comunicativa. Las interacciones diarias, coloquiales y, aunque en menor medida, formales, orales y escritas, incluyen en algún momento elementos que pueden considerarse muestras de humor verbal.

Sin embargo, existe una carencia fácilmente observable en el panorama actual de evaluación de lenguas. En ningún caso se incluyen textos que contengan algún tipo de intención cómica para que el sujeto demuestre su capacidad de comprenderlos. Tampoco se pide a los candidatos que en alguna de las diferentes pruebas produzcan algún texto en el que demuestren que son capaces de crear enunciados con este carácter humorístico. En la interpretación de un texto humorístico entran en juego un gran número de factores, algunos difícilmente medibles de manera objetiva, como puede ser la relación y la distancia social entre los interlocutores, el sentido del humor del destinatario, incluso su estado de ánimo; y algunos más susceptibles de medida como la capacidad intelectual de quien recibe el texto, su nivel de comprensión auditiva o escrita y, ante ciertos textos cómicos, en lo que nos centraremos en este artículo, su competencia léxico-semántica.

Asumiendo esta gran variedad de elementos que intervienen en el proceso interpretativo, trataremos de comprobar a través del análisis de diferentes textos humorísticos extraídos del acervo popular si la capacidad de interpretación de enunciados cómicos evidencia, no sólo la habilidad de comprender este tipo de textos en sí con un fin social –el de participar eficazmente en un intercambio comunicativo en el que se incluye esta estrategia– sino también otras capacidades comunicativas importantes. Entre ellas, consideramos de mayor importancia la comprensión de los sentidos implícitos a los que alude el *Marco Común Europeo de Referencia* en el descriptor correspondiente al nivel C1 de su escala global (Consejo de Europa, 2001: 26), además de la resolución de ambigüedades y, en el caso de las ambigüedades léxicas, la competencia léxico-semántica de los sujetos.

Consideramos que la capacidad para interpretar enunciados humorísticos basados en ambigüedad léxica se relaciona directamente con la competencia léxico-semántica de los hablantes de una lengua, de modo tal que una prueba confeccionada y administrada de manera adecuada que incluyera este tipo de textos podría resultar un indicador válido y fiable de esta competencia a partir de un nivel C1, cubriendo así además la laguna existente en la evaluación de lenguas en cuanto a la inclusión de textos humorísticos en las pruebas de certificación lingüística.

## 2. EL HUMOR VERBAL

En la comunicación diaria nos encontramos con un gran número de situaciones cómicas, muchas de ellas derivadas de actos de humor verbal. Sin embargo, es evidente que no todos obedecen al mismo patrón. En unos casos, entran en juego en su diferenciación distintos supuestos contextuales, conocimientos y aptitudes que debe poseer el receptor de los enunciados cómicos para llegar a comprenderlos e interpretarlos como tal. En otros, su estructura discursiva presenta esquemas de diferente tipo. Algunos son producto de situaciones creadas intencionadamente o, por el contrario, se han creado de manera espontánea. Muchos de ellos, son el resultado de un proceso formal de elaboración y otros son obra de la improvisación de alguna mente ingeniosa. Algunos de ellos, pasan inadvertidos por uno o más de los interlocutores, mientras que otros son percibidos por todos los miembros del acto comunicativo.

A la hora de proponer una tipología de los enunciados humorísticos se establecen diferentes criterios. Desde el modelo del código dentro de la historia de la Lingüística se plantean varias clasificaciones que emplean como elemento distintivo los diferentes conocimientos que entran en juego en un enunciado humorístico. La primera distinción que hay que destacar es la que se establece entre el humor basado en rasgos externos a la lengua (con referencias a elementos socioculturales, sexuales, políticos, etc.) y el basado en lo estrictamente lingüístico (Hockett, 1977; Vigara Tauste, 1994). Hablaríamos así de humor de situación, por una parte y humor lingüístico, por otra. A nuestro entender, ambos tipos de humor deben ser encuadrados dentro del humor verbal por emplear, aunque de modos diferentes, la lengua como modo de expresión. No ocurre lo mismo con el humor no verbal que hace uso de recursos relacionados con la comunicación no verbal: gestos, muecas, posturas, resbalones, etc.

Es el humor basado en lo estrictamente lingüístico el que mayores dificultades puede crear a un hablante no nativo de cualquier lengua, incluso en estadios muy avanzados de su adquisición. Existen diferentes clasificaciones del humor lingüístico que resultan de la aplicación de varios criterios. El tipo que más nos interesa es al que se llega a través de la manipulación de categorías lingüísticas. Lo que se necesita para producir un efecto humorístico de este tipo es una manipulación de las categorías fonológicas, léxicas y/o morfosintácticas, interviniendo elementos ambiguos en estos tres niveles de lengua. Para lograr una interpretación adecuada, se requiere una serie de aptitudes en todos los niveles mencionados que no todos los aprendices de una lengua extranjera llegan a alcanzar. Ejemplos de ellos serían los siguientes:

a) En el nivel fonológico:

- (2.1.) “- Dígame su nombre.  
- Peter O’Brian  
- Decídase por favor.”

b) En el nivel léxico:

- (2.2.) “- ¿Se quedará a dormir?  
- Sí.  
- Quizá debería saber que la casa está encantada.  
- Ah, pues dígame que a mí también me hace ilusión quedarme.”

c) En el nivel morfosintáctico:

- (2.3.) “- ¡Acusado! ¡Hable ahora o calle para siempre!  
- Elijo calle.”

Para todos ellos se requiere un buen dominio del sistema lingüístico, si bien, no todos crean dificultades del mismo grado en todos los niveles de adquisición de la lengua. La resolución de ambigüedades fonológicas, en primer lugar, y de morfosintácticas, en segundo, resultan de menor complejidad que las ambigüedades léxicas, para las que se requiere un nivel de lengua muy superior. Además, veremos que, en algunas ocasiones, la mera resolución de la ambigüedad no resulta suficiente para lograr el efecto cómico deseado.

### 3. LOS JUEGOS DE PALABRAS (PUNS)

Uno de los tipos de textos que con mayor frecuencia se crean a partir de secuencias ambiguas es el de los juegos de palabras, *puns*<sup>1</sup>, en inglés. En una proporción muy importante de los casos, los *puns* se crean con una intención humorística, pero no es esta la única pretensión que subyace a estos textos. Se trata de un recurso muy empleado en un ámbito muy concreto: el de la publicidad<sup>2</sup>. La mayor parte de los estudios que desde la Lingüística se han realizado al respecto, lo han hecho limitándose a este ámbito, si bien, existen análisis muy interesantes que abordan el estudio del humor desde la Pragmática<sup>3</sup>.

De manera general, se han propuesto diferentes definiciones de ‘juego de palabras’, a saber:

1 A lo largo del artículo se empleará el término ‘*pun*’ como sinónimo de ‘juego de palabras’ por estar el primero más extendido en la investigación sobre estos textos, incluso en español.

<sup>2</sup> Tanaka, K. (1994), Herrero Cecilia, J. (1997), Díez Arroyo (1995, 1998), Merino Ferradá (2000), Urbina (2008).

<sup>3</sup> Attardo (1994, 2001a, 2001b, 2003, 2006, 2008), Dynel (2009), Giora (1991, 1997, 1999, 2003), Ritchie (2004, 2006, 2009), Ruiz Gurillo (2012), Suls (1972), Yus, F. (1996, 2003, 2016).

- “Artificio que consiste en usar palabras, por donaire o alarde de ingenio, en sentido equívoco o en varias de sus acepciones, o en emplear dos o más que solo se diferencian en alguna o algunas de sus letras.” (*DRAE*, s. v. *juego*, ac. ‘juego de palabras’)
- “Figura retórica o procedimiento del lenguaje consistente en un uso ingenioso de las palabras basado, bien en el doble y equívoco sentido de alguna de ellas, bien en el parecido formal entre varias.” (*CLAVE* s. v. *juego*, ac. ‘juego de palabras’)
- “Frase completa aprovechando la doble acepción de una palabra o la casi igualdad de dos palabras para conseguir un efecto gracioso o ingenioso.” (*DUE*, s. v. *juego*, ac. ‘juego de palabras’)

Como puede observarse, todas las definiciones tienen en común el hecho de considerar que dichos juegos se basan en ambigüedades de tipo léxico, aunque el *DRAE* se refiere también a las fonológicas. Sin embargo, la ambigüedad que presenten estos enunciados no tiene por qué limitarse al nivel léxico. Hemos visto otros tipos de ambigüedades en todos los niveles de lengua y todos ellos pueden crear juegos de palabras.

Es posible encontrar dos clases de juegos de palabras: los enunciados bivalentes y los enunciados retroactivos (Merino, 2000). La diferencia entre unos y otros radica en el diferente proceso interpretativo que requiere cada uno. Los enunciados bivalentes son “aquellos cuyo proceso interpretativo, debido a la intervención de determinados factores, sufre una especie de bifurcación de tal forma que discurre, de forma (cuasi-) simultánea en dos líneas paralelas”. (Merino, 2000:284). Se trata de un recurso muy productivo en el mundo de la publicidad. Véase el siguiente eslogan de una conocida marca de pollo frito:

(3.1.) “¡Para chuparse los dedos!”

En el anuncio se juega con la doble posible interpretación de la secuencia ‘para chuparse los dedos’, bien interpretando por separado cada uno de sus componentes, es decir, de manera literal, bien entendiendo la secuencia como una locución adjetiva con un significado unitario, el de una comida de buen sabor. Así logramos dos interpretaciones igualmente aceptables del enunciado:

- (3.1.) a. Es frecuente comer el pollo frito directamente con las manos, por lo que al finalizar, probablemente, necesites chuparte los dedos.  
b. Nuestro pollo frito es muy sabroso.

La bivalencia significativa del texto, originada por la doble posibilidad de interpretación del enunciado ‘para chuparse los dedos’, literal o figurada, le permite llevar a cabo esta tarea en un espacio tan limitado.

El otro tipo de juegos de palabras que se caracterizan por el peculiar proceso interpretativo que requieren es el de los *enunciados retroactivos* o de interpretación retroactiva (en términos psicolingüísticos, *enunciados de vía muerta*). Son:

aquellos que invariablemente fuerzan al oyente/lector a reinterpretar algunos de los elementos que los constituyen. El procesamiento de estos enunciados tiene como resultado una interpretación que posteriormente será rechazada y sustituida por una segunda interpretación ya definitiva y final. La denominación de vía muerta o retroactivo precisamente responde a la peculiar trayectoria que el sujeto se ve obligado a seguir en el proceso interpretativo: tener que retroceder por el camino elegido inicialmente para volver al punto de partida y decidir qué nueva vía seguir (Merino, 2000: 256-257).

Emplearemos un ejemplo que Gutiérrez Ordóñez (2002) recoge para explicar la ambigüedad en general:

(3.2.) “Mujer al volante. Precaución.”

El autor selecciona este texto de un anuncio publicitario sobre una compañía de seguros de automóvil. Se explica cómo, tras plantear a varios sujetos, entre ellos, muchas mujeres, la lectura del mismo, la mayoría se indignó por interpretar que el texto sugería que las mujeres conducían de manera temeraria, lo que constituiría la primera interpretación del enunciado. Cuando el autor les mostró el anuncio completo, en el que se explicaba que la compañía ofrecía seguros más baratos a las mujeres por ser más precavidas en la conducción, los receptores se vieron obligados a dar marcha atrás, eligiendo la segunda vía interpretativa posible y adecuada. Se trata, por lo tanto, de un caso en el que el receptor se ve obligado a desechar la vía interpretativa tomada inicialmente al recibir cierta información posterior o, dicho de otro modo, un ejemplo de enunciado de interpretación retroactiva.

#### 4. LA AMBIGÜEDAD EN ENUNCIADOS HUMORÍSTICOS

Un recurso de gran productividad para la consecución de un efecto humorístico es el empleo de la polisemia en los diferentes niveles de lengua. Se busca crear secuencias cuya característica, principalmente, es la de exigir una interpretación que derive en un enunciado ambiguo creando, a su vez, el efecto cómico.

Como hemos visto previamente, es posible clasificar los textos humorísticos a partir del tipo de ambigüedad<sup>4</sup> que interviene en su creación. Los

<sup>4</sup> Los diferentes tipos de ambigüedad que señala Gutiérrez Ordóñez (2002) se corresponden, a su vez, con los tres tipos de significado que señala Strawson (1970). Establece los diferentes grupos de ambigüedades a las que puede enfrentarse un hablante: ambigüedades de lengua o lingüísticas, relacionadas con el significado A y ambigüedades pragmáticas, relativas a los significados B y C. «A la Lingüística se le encomienda ofrecer una descripción y explicación de los mecanismos que forman el significado-A. La descripción y la explicación del significado-B o

denominaremos *chistes basados en ambigüedad lingüística*. En el caso de las ambigüedades fonológicas, podemos encontrar secuencias como:

- (4.1.) “-Dame 30 euros para pagar la luz  
-Por mí, déjala encendida.”

El efecto humorístico es consecuencia, en su mayor parte, de la ambigüedad provocada en la segmentación del discurso. El receptor del primer enunciado segmenta la oración de forma incorrecta (“para apagar la luz”). Por supuesto, nosotros sabemos cuál es la forma adecuada por emplear el registro escrito. Consideramos que un oyente, con casi toda seguridad seleccionaría la misma opción en el lenguaje oral debido a la labor de contextualización que realiza el hablante. Al hablar de una cantidad económica, elegimos la segmentación que nos ofrezca la opción de *pagar* en lugar de *apagar*. No es muy frecuente que alguien pida dinero para llevar a cabo la tarea de apagar una luz.

Un segundo grupo de ambigüedades lingüísticas es el de las ambigüedades morfosintácticas<sup>5</sup>. También es frecuente encontrar ejemplos de ellas en enunciados humorísticos. Veamos el ejemplo (4.2.):

- (4.2.) “- ¡No juguéis con fuego! Y Fuego se quedó sin amigos.”

La ambigüedad de este enunciado reside en la confusión entre los posibles complementos del verbo ‘jugar’, esto es, se da en el nivel sintáctico. El complemento ‘fuego’ puede complementar al verbo ‘jugar’ para indicar la compañía con la que se lleva a cabo la acción o el instrumento con el que se realiza, y cualquiera de las opciones es posible.

Por último, dentro de la clasificación de ambigüedades lingüísticas hemos señalado las ambigüedades léxicas. Desde luego, se trata del tipo más productivo en la creación de enunciados humorísticos. Podemos encontrar un número enorme de ejemplos de enunciados de este grupo que contienen algún elemento ambiguo desde el punto de vista léxico. Por ejemplo:

- (4.3.) “El capitán dijo: “¡Bajen las velas!” Y los de arriba se quedaron sin luz.”

De nuevo encontramos un elemento ambiguo, en este caso en el nivel léxico, que favorece el efecto humorístico, el término *vela*, cuyas dos acepciones más frecuentes son ‘cilindro o prisma de cera, sebo, estearina, esperma de ballena u otra materia crasa, con pabilo en el eje para que pueda

---

referencial y del significado-C o ilocutivo corresponde a la Pragmática» (Gutiérrez Ordóñez, 2002: 192).

<sup>5</sup> Díez Arroyo (1998) engloba a este grupo de ambigüedades bajo la etiqueta de “ambigüedades estructurales”.

encenderse y dar luz<sup>6</sup> y ‘conjunto o unión de paños o piezas de lona o lienzo fuerte, que, cortados de diversos modos y cosidos, se amarran a las vergas para recibir el viento que impele la nave’<sup>7</sup>. La contextualización previa del segmento “El capitán dijo” provoca que la mayor parte de los destinatarios seleccionen la segunda acepción a pesar de resultar más frecuente la primera.

No podemos obviar los textos que basan su efecto cómico en ambigüedades pragmáticas o externas:

(4.4.) “- ¡Camarero! ¿Se puede saber qué está haciendo esta mosca en mi sopa?

- Mmm, yo creo que está nadando a braza, señor.”

Su efecto cómico reside en la inadecuada interpretación del camarero en cuanto a la intención del cliente. El primero entiende que el cliente le está pidiendo información cuando en realidad su intención comunicativa es la de la protesta. Este tipo de textos difiere de los basados en ambigüedad lingüística en la forma, pero no así en su peculiar proceso interpretativo que, de momento, hemos denominado retroactivo.

La otra clasificación que recogemos es la que conjuga los factores de espontaneidad e intención. Su aplicación al estudio de los enunciados humorísticos nos resulta también muy interesante.

Un primer grupo sería el de las ambigüedades espontáneas y no intencionadas. Dentro de él, podríamos recoger numerosos ejemplos en los intercambios comunicativos diarios, sobre todo en situaciones informales. Un ejemplo de ello sería el frecuente juego de palabras que se plantea con la expresión “estar bien”. Ante la pregunta “¿Qué tal estás?”, la respuesta más frecuente y probable es “Bien.”. Ante esta respuesta es posible que, si el destinatario de la misma desea crear una situación cómica, conteste algo así como:

(4.5.) (a) Ya lo veo.

(b) No hace falta que lo jures.

En estos casos, no es el emisor del enunciado polisémico el responsable de la ambigüedad, sino el inicial destinatario del mismo. Por lo tanto, la intencionalidad del emisor del enunciado polisémico ha sido nula, no así la de su interlocutor, emisor del enunciado finalmente cómico.

El segundo grupo también crea situaciones humorísticas con mucha frecuencia. Es el de las ambigüedades espontáneas e intencionadas (“el oyente se enfrenta a una polivalencia interpretativa que no había previsto el hablante, lo que suele producir como resultado una situación humorística”

<sup>6</sup> Definición recogida en el *Diccionario de la Real Academia Española*, 23ª edición (2014).

<sup>7</sup> Ídem.



Benítez Soto, 2002: 407). En este caso, es el hablante el responsable de todo e, incluso, es posible que no todos los oyentes que reciban el enunciado se percaten de la ambigüedad.

El caso de las ambigüedades no espontáneas e intencionadas es el que se corresponde con los chistes que circulan de boca en boca a diario entre los hablantes de una lengua. Ya hemos mencionado varios ejemplos: (2.1), (2.2.), (2.3.), (4.1), (4.2), (4.3) y (4.4).

Por último, se recogen los casos de ambigüedades no espontáneas y no intencionadas, “que pueden surgir a partir de discursos premeditados en los que el emisor no se percató de que el receptor puede encontrar ambigua alguna secuencia de los mismos” (Benítez Soto, 2002: 407). Puede tratarse, por ejemplo, de aquellos casos en los que un sujeto emite un enunciado con una intención solemne y su(s) destinatario(s) se mofan de él por no corresponder el tono con la situación comunicativa en la que se encuentran.

## 5. LA INTERPRETACIÓN DE ENUNCIADOS HUMORÍSTICOS Y LA REINTERPRETACIÓN FORZADA

Los textos creados con una intención cómica gracias a algún tipo de ambigüedad se han conocido tradicionalmente como “*garden path jokes*” o “enunciados humorísticos de vía muerta”<sup>8</sup>. Existen diferentes estudios al respecto de estos textos<sup>9</sup>. Hockett (1977) los define como aquellos en los que “the context is so constructed as to force one of the actual possibilities into the hearer’s awareness; the punch then reveals the ambiguity. We shall call punning jokes of this variety *garden-path jokes*” (Hockett, 1977:160)<sup>10</sup>.

No cabe duda de que la interpretación de los chistes basados en ambigüedad interna difiere en varios aspectos del proceso que se lleva a cabo ante un enunciado con una sola interpretación, e incluso es diferente del que se realiza ante otros enunciados que contienen otro tipo de ambigüedad. Del mismo modo, su interpretación se realiza de un modo diferente cuando el enunciado se incluye dentro del modo de “comunicación seria”, que cuando se trata de un enunciado humorístico.

Las más importantes teorías sobre el humor que se han propuesto en los últimos años provienen del campo de la Lingüística, más concretamente de la Pragmática. Attardo (1994) categoriza las teorías en tres grandes grupos (Torres Sánchez, 1999; Ruiz Gurillo, 2012): el humor entendido como expresión de superioridad, como forma de descarga o como expresión de incongruencia.

El último modelo recoge las teorías denominadas de *incongruencia-resolución*, cuyo inicial promotor es Suls (1972). Dentro de este grupo, existen

<sup>8</sup> Matizaremos más adelante esta etiqueta.

<sup>9</sup> Díez Arroyo (1998), Yamaguchi (1988), Davis *et al.* (2002), Christianson *et al.* (2001).

<sup>10</sup> “... el contexto inicial está tan bien definido que fuerza al oyente a una única interpretación que, tras la recepción del elemento clave, se verá obligado a abandonar para tomar la segunda y definitiva.” (Traducción de la autora).

autores que, aceptando la propuesta de Suls, proponen una conjunción de esta teoría con la Teoría de la Relevancia<sup>11</sup>. Yus (1996) reformula la teoría de la incongruencia-resolución de Suls del siguiente modo para explicar el proceso de interpretación de los *puns*:

el emisor construye su enunciado de tal forma que [...] el interlocutor dirija su actividad interpretativa hacia una interpretación determinada de entre otras posibles interpretaciones. [...] Una vez que el emisor consigue una interpretación determinada de su enunciado, esto es, una interpretación que se adecue al principio de relevancia, dicho emisor intuye que su interlocutor no buscará otras interpretaciones alternativas [...] aún sabiendo que deben existir otras alternativas que no ha tenido en cuenta. En este punto, el emisor produce una disonancia cognitiva introduciendo en el desarrollo de la historia un elemento incongruente que sorprende al destinatario, que en ese momento está ocupado dando un sentido a la información que recibe [...]. Ante la sorpresa de ver que su procesamiento cognitivo no ha llegado a buen término o se ha interrumpido, el destinatario busca una posible solución al dilema, y la encuentra en el reconocimiento de que la otra interpretación que favorece la nueva información que ha recibido del emisor también es posible, pero mucho menos probable en términos de relevancia. Además, el destinatario reconoce que ha sido engañado, esto es, que ha seguido los pasos interpretativos que deseaba el emisor, y este hecho, unido a la satisfacción cognitiva de ver que la información finalmente posee sentido, desemboca en un cierto entretenimiento humorístico. (Yus Ramos 1996: 303-304).

Este análisis no difiere realmente de los enunciados retroactivos que no poseen un carácter humorístico. En ellos existe también un elemento que fuerza al receptor a buscar otra lectura posible y no resulta en un efecto cómico. Como hemos dicho, podemos encontrar muchos casos de este tipo en el lenguaje publicitario. Tomamos uno de los que recoge Merino (2000: 133):

(5.1.) “Press button for lift.  
British Telecom. It’s good to talk.”

En este anuncio, el lector puede recoger dos lecturas posibles de *lift*: una la de ‘ascensor’ y otra la de ‘coger (el teléfono)’. El contexto inicial más accesible será el que le haga interpretar *lift* con el significado de ‘ascensor’. Sin embargo, hasta que no recibe la última parte, el *punchline*, no llegará a esa segunda y definitiva interpretación. En este caso, dicho elemento será ‘British Telecom’. Cuando recibimos dicha información es cuando reinterpretemos el enunciado. Y no se trata en este caso de un texto humorístico, aunque sí de interpretación retroactiva. Por ello, consideramos que no es éste un indicador que nos sirva para caracterizar a los de carácter cómico.

A nuestro entender, la clave que diferencia a los humorísticos de los serios, es el grado de distancia que se marca entre una y otra interpretación. En todos ellos es imprescindible el hecho de que se produzca una incongruencia entre ambas lecturas. Ahora bien, ¿por qué unos hacen reír y los

<sup>11</sup> SPERBER, John y Deirdre WILSON (1994): *La relevancia: comunicación y procesos cognitivos*, Madrid, Visor.

otros sólo consiguen, que no es poco, que el receptor reconozca el ingenio de quien los produjo? Creemos que la clave está en considerar la incongruencia en términos relativos, no absolutos. El grado de incongruencia determinará el efecto en el destinatario de modo que, a mayor incongruencia entre ambas lecturas, mayor efecto humorístico se conseguirá. Por ello, el caso (5.1.) puede provocar en el lector una pequeña sonrisa tras completar definitivamente el proceso receptivo reconociendo así el ingenio del emisor del texto, pero será aún mayor, si no llega a carcajada, por ejemplo, en el caso (4.2.) incluido en el anterior apartado:

(4.2.) “- ¡No juguéis con fuego! Y Fuego se quedó sin amigos.”

En este último ejemplo, el receptor encontrará incongruentes las dos lecturas hasta el punto de considerarlas totalmente disparatadas. La consecuencia de ello será el efecto cómico.

Varios autores, entre ellos, Attardo (2008), consideran que cualquier muestra de humor verbal exige un proceso de interpretación retroactiva<sup>12</sup>. Estamos de acuerdo con esta afirmación, pero con una matización importante. Consideramos que la reinterpretación que fuerzan otros tipos de textos humorísticos no es del mismo tipo que la que exigen los basados en ambigüedad lingüística. Es verdad que un chiste como el siguiente conlleva un proceso reinterpretativo para ser entendido como tal:

(5.1.) “Un hombre está pensando qué regalarle a su mejor amigo por su cumpleaños. Por fin, tras meditar mucho, decide comprarle varias cajas de cerillas, ya que fuma mucho. Llega el cumpleaños y le da su regalo muy contento. Al día siguiente su amigo le dice:

- Muchas gracias por tus cerillas, pero no he podido encender ninguna. A lo que el primero le responde:

- ¡Imposible!, si yo personalmente probé todas.”

Para comprender el chiste, el destinatario inicia una vía interpretativa que exige una cancelación en el momento en que recibe el remate o *punch-line*. Gracias, en este caso, a su conocimiento del mundo, el receptor podrá, y deberá, dar marcha atrás en su inicial vía interpretativa, en la que se esperaba una explicación lógica al mal funcionamiento de las cerillas, y culminar con éxito el proceso interpretativo. Evidentemente, se produce una reinterpretación, pero no está provocada por un elemento ambiguo, bien sea una unidad o un segmento del texto, como en el caso de los chistes que

---

<sup>12</sup> Raskin (1985) en un principio consideraba que todos los textos humorísticos requerían de un proceso de interpretación retroactiva. Sin embargo, curiosamente, en la formulación de la *Teoría General del Humor Verbal* que realiza con Attardo (1994), definen como uno de los mecanismos lógicos que pueden intervenir en la creación de un chiste el del *garden path* (interpretación retroactiva), delimitándolo, por tanto, a un tipo de textos específicos. Como vemos, posteriormente retoman esta idea de la reinterpretación necesaria ante cualquier texto humorístico.

hemos denominado de ambigüedad interna, sino en una esfera más amplia, una ruptura de expectativas que se produce en lo relativo a lo que se considera como normal en el mundo real, no en el ámbito exclusivamente verbal. En el caso de los enunciados retroactivos la reinterpretación siempre es forzada por un elemento ambiguo, no de cualquier otro carácter. Así lo afirma Ritchie (2004, 2006, 2009), denominando a este tipo de chistes *forced reinterpretation jokes* (chistes de reinterpretación forzada). Se trata de los mismos textos que constituyen nuestro objeto principal de estudio, pero etiquetados, no desde la óptica de sus características formales –*chistes basados en ambigüedad lingüística*–, en las que se basa nuestra propuesta, sino desde el punto de vista de su interpretación.

## 6. LA COMPETENCIA LÉXICO-SEMÁNTICA

En los últimos años se ha ampliado la concepción tradicional de lo que el dominio del vocabulario de una lengua supone. Han sido tantas las propuestas de qué debe incluirse en el conocimiento y capacidad de uso de una unidad léxica (Richards, 1976; Nation, 2001; Baralo, 2005) que Jiménez Catalán (2002: 154) concluye que no existe todavía una descripción exhaustiva de qué incluir en el concepto de competencia léxica. Todos estos aspectos han sido incorporados en diferentes propuestas que pretendían superar o ampliar la de Richards (1976): conocer su gramática, su pronunciación y su ortografía, conocer su morfología, conocer su colocabilidad, conocer sus restricciones sintácticas, conocer su frecuencia en la lengua oral y en la lengua escrita, conocer en qué contextos se puede utilizar, conocer sus relaciones semánticas y sintácticas con otras palabras, reconocer la palabra en su forma oral y escrita, recuperar la palabra cuando se necesita, conocer su significado conceptual y referencial, conocer los sentidos que connota y conocer su sentido pragmático. De este modo, Jiménez Catalán (152:2002) propone el siguiente concepto de competencia léxica, que nos resulta el más claro y conciso de todos los recogidos hasta ahora: “el conocimiento que se debe poseer para poder utilizar una palabra con propiedad [...] y la capacidad de reconocer, aprender, recuperar y relacionar las distintas palabras a nivel oral y escrito”.

Pero, ¿qué grado de importancia tienen todos esos aspectos fónicos, morfológicos, sintácticos y combinatorios? ¿Se trata de aspectos tan importantes como el factor semántico? ¿Una inadecuada pronunciación de una unidad puede interferir en un acto comunicativo en la misma medida que una inapropiada asignación de significado a una denominación dada? Obviamente no. Y ocurre lo mismo con los aspectos morfológicos, sintácticos y combinatorios. Creemos que ciertas carencias, si bien no todas, dentro de cualquiera de estos niveles, puede verse más fácilmente suplidas que una que atañe al nivel semántico. Por lo tanto, consideramos que, dentro de la competencia léxica, el factor semántico se torna como el más crucial de to-

dos los que conforman dicha competencia. A consecuencia de ello, nos parece que, a la hora de evaluar la competencia léxica, un factor determinante para su valoración será la (sub)competencia léxico-semántica que pasamos a definir a continuación.

Algunos autores emplean los términos ‘competencia léxica’ y ‘competencia semántica’ indistintamente y de manera repetida a lo largo de sus estudios (Lahuerta y Pujol, 1996; Blum-Kulka, 1981). Sin embargo, se trata de conceptos diferentes, en relación de inclusión, siendo la semántica parte de la competencia léxica más general, que estaría compuesta además por todos los factores anteriormente citados: fónico, morfológico, sintáctico, semántico, combinatorio y pragmático. Consideramos fundamental una interrelación entre diversas subcompetencias para conformar la competencia léxica, dentro de la comunicativa general.

En los últimos años, el valor otorgado al nivel léxico ha crecido de manera notable en el campo de la enseñanza de lenguas extranjeras<sup>13</sup>. Dentro de dicha tendencia podemos incluir nuestra propuesta: considerar la competencia léxica como la competencia lingüística que englobaría todas las demás que el *MCER* incluye al mismo nivel que esta. De este modo, la competencia gramatical, la ortográfica, la ortoépica, la fonológica y, por supuesto, la semántica, entrarían a formar parte de la léxica general. Hablaríamos entonces de una competencia léxica integrada por las siguientes (sub)competencias: léxico-gramatical, léxico-ortográfica, léxico-ortoépica, léxico-fonológica y léxico-semántica.

Dentro del nivel semántico en el plano receptivo, los autores citados incluyen la necesidad de saber qué significados pueden asociarse a una misma expresión y qué podría incluirse en cada uno de esos significados. Consideramos imprescindible definir qué significados, incluyendo tanto los literales como los figurados, deben conocerse de cuáles y cuántas unidades léxicas para ser acreditado como hablante competente en una lengua dada. Además, un sujeto al que se le supone un nivel equivalente al de un hablante nativo medio debería ser capaz de hacer uso de dicho conocimiento en contextos particulares, como puede ser el del humor verbal.

Cualquiera de las subcompetencias previamente comentadas se adquiere a medida que el sujeto va aprendiendo la lengua, cada una de ellas en momentos diferentes del proceso general. Así, las relacionadas únicamente con las formas, como la ortográfica y ortoépica y la fonética y fonológica se logran, en general, antes que las que requieren del establecimiento de relaciones bien sintácticas bien morfológicas. Son las semánticas, esto es, las que implican conocimientos relacionados con significados, las que se adquieren, normalmente, en último lugar. De este modo, un instrumento que logre determinar si se ha alcanzado tal nivel, es decir, si se ha adquirido dicha competencia, podrá determinar la competencia comunicativa general de un sujeto de modo equivalente a la de un hablante nativo medio.

---

<sup>13</sup> Willis (1990), Lewis (1993, 1997), Higuera (1996, 1997, 2004, 2006)

Hemos apuntado el valor fundamental que, dentro de la crucial competencia léxica en una lengua, posee la competencia semántica, pero ¿qué incluimos exactamente bajo esa denominación? A nuestro entender la competencia léxico-semántica es la capacidad de reconocer y asignar significados a expresiones concretas, siendo uno o varios los significados recogidos bajo una misma expresión, así como la capacidad de establecer relaciones, dentro del lexicón mental, entre los diferentes significados que puedan asignarse a dicha expresión. Para ello, el sujeto debe dar cuenta tanto de las acepciones más frecuentes de la unidad como de las menos probables en diferentes contextos de uso. Y, de la misma manera, como apuntábamos previamente, deberá ser capaz de asignar un significado a la unidad cuando funciona aisladamente o cuando funciona como parte integrante de una unidad compleja, como puede ser una locución.

## 7. ENUNCIADOS HUMORÍSTICOS BASADOS EN AMBIGÜEDAD LÉXICA Y COMPETENCIA LÉXICO-SEMÁNTICA

El proceso de interpretación que requieren los chistes basados en ambigüedad léxica, forzado por la ambigüedad que produce la polisemia de alguno de sus elementos, requiere de unos conocimientos y unas capacidades determinadas en el uso de una lengua. Si el sujeto destinatario de tal chiste no posee dichos conocimientos y capacidades, se verá incapaz de culminar con éxito el proceso interpretativo, incluso a pesar de ser advertido de la intención de su interlocutor. Para que un sujeto comprenda un texto como el siguiente:

- (7.1) “- ¡Qué fresca está la mañana!  
 - Normal, es de hoy.”

necesita, por una parte, conocer dos de los posibles significados del adjetivo *fresco* (‘moderadamente frío [...]’ y ‘reciente, acabado de hacer, de coger, etc.’<sup>14</sup>).

Estos casos de ambigüedad léxica no ocurren solo ante unidades léxicas simples. Es frecuente que el emisor juegue con la doble interpretación que puede hacerse de unidades complejas como pueden ser las locuciones, que presentan acepciones literales y figuradas. Véase el siguiente caso:

- (7.2.) “- ¿Por qué los de Lepe tiran a sus hijos a un pozo?  
 - Porque saben que en el fondo son buenos.”

La secuencia *en el fondo* presenta dos posibilidades interpretativas. La primera, sería la interpretación de cada uno de sus componentes por sepa-

<sup>14</sup> DRAE, s. v. ‘fresco’, ac. 1 y 2.

rado, compuesta por la preposición *en*, el artículo el que acompaña al sustantivo *fondo* con la acepción de ‘superficie sólida sobre la cual está el agua’<sup>15</sup>. Esta desautomatización fraseológica sería la opción interpretativa que seleccionarían con mayor probabilidad personas con un reducido dominio del español. La segunda sería la de la interpretación del segmento como un todo, como una locución adverbial con el significado de ‘en realidad, en lo esencial’<sup>16</sup>. Esta segunda interpretación será más probable en personas con una competencia léxica más elevada. Su competencia léxico-semántica, esto es, su capacidad de reconocer y asignar significados a expresiones concretas, siendo uno o varios los significados recogidos bajo una misma expresión, así como la capacidad de establecer relaciones, dentro del lexicón mental, entre los diferentes significados que puedan asignarse a dicha expresión, le permitirá establecer una rápida conexión entre las dos posibles interpretaciones y lograr así el efecto cómico.

Resulta de gran importancia este factor: la velocidad de procesamiento. El destinatario deberá ser capaz de relacionar los dos posibles sentidos que provoca la polisemia, y hacerlo a una gran velocidad. En otras palabras, el período de tiempo en que debe producirse la resolución de la incongruencia a partir del *punchline* debe tener una duración mínima determinada. De no ocurrir así, es decir, si esta conexión entre ambas interpretaciones no llega a producirse dentro de un lapso de tiempo determinado, el proceso interpretativo habrá fracasado irremediablemente. Existen estudios<sup>17</sup> dentro del campo de la Neurolingüística que sitúan el mencionado lapso de tiempo en 400 milisegundos.

Una persona que posea tales conocimientos y que, a su vez, sea capaz de resolver la incongruencia provocada por la polisemia, de la unidad *fresco* o de la secuencia *en el fondo*, en este breve lapso de tiempo estará haciendo uso de su competencia léxico-semántica. Puede ocurrir que no conozca una de los significados o que no conozca ninguno de ellos, pero es posible también que, conociéndolos, haya aprendido cada una de las acepciones implicadas en el texto en diferentes momentos de su proceso general de aprendizaje del español y que no haya logrado relacionar establecer las redes necesarias en su lexicón entre ambos significados. De haberlo logrado, comprenderá el chiste sin esfuerzo. Si no lo ha hecho, incluso conociendo de manera independiente ambas acepciones, no logrará interpretar adecuadamente el texto. Dicho de otro modo, en caso de no poseer la competencia léxico-semántica requerida no podrá comprender el chiste.

Todos estos factores –el conocimiento de las dos acepciones implicadas, la distancia entre las dos posibles interpretaciones y la velocidad en el cambio de una vía interpretativa a la otra – nos conducen a un planteamiento que consideramos de gran utilidad en el campo de la evaluación de lenguas:

<sup>15</sup> DRAE, s. v. ‘fondo’, ac. 2.

<sup>16</sup> DRAE, s.v. ‘fondo’, ac. ‘en el fondo’.

<sup>17</sup> Derks *et al* (1997), Coulson and Kutas (1998, 2001), Coulson (2001), Ozawa *et al* (2000), Iwase *et al* (2002), Mobbs *et al* (2003) y Moran *et al* (2004), *apud* Attardo (2008).

consideramos que los chistes basados en ambigüedad léxica constituyen un instrumento adecuado para determinar la competencia léxico-semántica de hablantes en general y de *ELE* en particular. Una prueba de reconocida validez y fiabilidad que sea capaz de determinar la capacidad de los sujetos de interpretar adecuadamente chistes basados en ambigüedad léxica, lograría un doble objetivo: por una parte, constituiría una valiosa herramienta para la evaluación de la competencia léxico-semántica y, por otra, cubriría la laguna existente en pruebas de certificación lingüística en cuanto a la inclusión de textos de carácter cómico. La dificultad metodológica de lograr un indicador objetivo de la comprensión del humor por parte de los sujetos evaluados podría resolverse a través de un formato escrito en el que diferentes textos tuvieran que ser completados eligiendo el final adecuado de entre varias opciones para lograr el efecto humorístico. Valga como ejemplo el siguiente:

- (7.3.) ¿Qué pasa si un elefante se queda de pie encima de una pata?  
a- Que se cae.  
b- Que el pato se queda viudo.  
c- Que aplasta a su domador.

Solo en el caso de que el sujeto comprendiera el chiste, elegiría la opción b como la única que completa un enunciado humorístico. Con ello, se lograría un indicador de comprensión del humor verbal basado en ambigüedad léxica y, consecuentemente, de un nivel superior de competencia léxico-semántica.

## 8. CONCLUSIONES

En el presente artículo se ha tratado de establecer la relación que existe entre un gran número de enunciados humorísticos y el fenómeno de la ambigüedad. Se ha comprobado que, a partir de una tipología que establece diferentes clases de ambigüedad, entre ellas la léxica, todas pueden dar lugar a un efecto humorístico y, de hecho, se hace uso de ellas para tal fin con una gran frecuencia. Ha sido analizado, así mismo el proceso de interpretación de ciertos tipos de enunciados humorísticos y que se caracteriza por un necesario reajuste ante la recepción de lo que se conoce como *punchline* o 'remate', en el que generalmente interviene la unidad polisémica, simple o compleja, que provoca la ambigüedad. A partir de este análisis concluimos que debe existir una elevada competencia léxico-semántica para lograr la exitosa interpretación de los chistes basados en ambigüedad léxica.

Por ello, consideramos que una prueba válida y fiable que incluya chistes basados en ambigüedad léxica podría ser de utilidad en la medición de la competencia léxico-semántica de los sujetos, sobre todo a partir de niveles



C, además de valorar la capacidad de los mismos en cuanto a la interpretación del humor, capacidad obviada desde hace tiempo en pruebas oficiales de certificación lingüística.

## REFERENCIAS

- ALMARZA ACEDO, N. *et al.* (2006): *Clave: Diccionario de uso del español actual*, Madrid: SM, 8ª ed.
- ATTARDO, S. (1988): "Trends in European humor research", *Humor*, 1, pp. 349-369.
- ATTARDO, S. (1990): "The violation of Grice's Maxims in Jokes", *Proceedings of the Sixteenth Annual Meeting of the Berkeley Linguistics Society*, pp. 355-362.
- ATTARDO, S. (1994): *Linguistic theories of humor*, Berlin: Mouton de Gruyter.
- ATTARDO, S. (2001a): *Humorous Texts: A Semantic and Pragmatic Analysis*, Berlin: Mouton de Gruyter.
- ATTARDO, S. (2001b): "Humor and Irony in Interaction: From Mode Adoption to Failure Detection". Anolli, L. *et al.* (eds.): *Say not Say: New perspectives on miscommunication*, Amsterdam: IOS Press, pp. 165-185.
- ATTARDO, S. (2003): "Introduction: The Pragmatics of Humor", *Journal of Pragmatics*, 35, pp. 1287-1294.
- ATTARDO, S. (2006): "Cognitive linguistics and humor", *Humor*, vol. 19, 3, pp. 341-362.
- ATTARDO, S. (2008): "A primer for the linguistics of humor", Raskin, V. (ed.): *The primer of humor research*. Berlin: Mouton de Gruyter.
- BARALO OTONELLO, M. (1997): "La organización del lexicón en la lengua extranjera", *Revista de Filología Románica*, vol. 14, 1, pp. 59-71.
- BARALO OTONELLO, M. (2001): "El lexicón no nativo y las reglas de la gramática", Pastor Cestero S. y Salazar García, V. (eds.): *Tendencias y líneas de investigación en adquisición de segundas lenguas*, Alicante: Universidad de Alicante, pp. 23-38.
- BARALO OTONELLO, M. (2005a): "Aspectos de la adquisición del léxico y su aplicación en el aula", *FIAPE. I Congreso internacional: El español, lengua del futuro*.
- BARALO OTONELLO, M. (2005b): "La competencia léxica en el Marco Común de Referencia Europeo", *Carabela*, 58, pp. 27 - 49.
- BENÍTEZ SOTO, V. (2002): "Delimitación conceptual del fenómeno pragmático de la ambigüedad", Villayandre Llamazares, M. (coord.), *Actas del V Congreso de Lingüística General*, León: Universidad de León, vol. 1, pp. 399-408.
- BLUM-KULKA, S. (1981): "Learning to use words: Acquiring semantic competence in a second language", Nahir, M. (ed.): *Hebrew Teaching and Applied Linguistics*, New York: University Press of America, pp. 229-243.
- CHRISTIANSON, K., HOLLINGWORTH, A., HALLIWELL, J. F. & FERREIRA, F. (2001): "Thematic Roles Assigned along the Garden Path Linger", *Cognitive Psychology*, 42, pp. 368-407.
- CONSEJO DE EUROPA (2001): *Marco común europeo de referencia para las lenguas: aprendizaje, enseñanza, evaluación*, Madrid: Anaya e Instituto Cervantes.
- DAVIS, M. H., MARSLER-WILSON, W. D. & GASKELL, M. G. (2002): "Leading Up the Lexical Garden Path: Segmentation

- and Ambiguity in Spoken Word Recognition", *Journal of Experimental Psychology: Human Perception and Performance*, vol. 28, 1, pp. 218-244.
- DÍEZ ARROYO, M. (1995): "Lexical Ambiguity in Ads", *Estudios Ingleses de la Universidad Complutense*, 3, pp.187-199.
- DÍEZ ARROYO, M. (1998): "Interpretation and garden-path effect", *Pragmalingüística*, 5-6, pp. 95-117.
- DYNEL, M. (2009): *Humorous Garden Paths: A Pragmatic-Cognitive Study*, New Castle: Cambridge Scholars Publishing.
- GIORA, R. (1991): "On the Cognitive Aspects of the Joke", *Journal of Pragmatics*, 16, pp. 465-485.
- GIORA, R. (1997): "Understanding figurative and literal language: The graded salience hypothesis", *Cognitive Linguistics*, 7, pp. 183-206.
- GIORA, R. (1999): "On the priority of salient meanings: Studies of Literal and figurative language", *Journal of Pragmatics*, 31, pp. 919-929.
- GIORA, R. (2003): *On our mind: Salience, Context and Figurative Language*, New York: Oxford University Press.
- GUTIÉRREZ ORDÓÑEZ, S. (2002): *De pragmática y semántica*, Madrid: Arco Libros.
- HERRERO CECILIA, J. (1997): "El eslogan publicitario y los efectos comunicativos del juego de la ambigüedad semántica", *Paremia*, 6, pp. 337-341.
- HIGUERAS GARCÍA, M. (1996): "Aprender y enseñar léxico", Miquel, L. y Sans, N. (coords.), *Didáctica del español como lengua extranjera*, 3, Madrid: Colección Expolingua, Fundación Actilibre.
- HIGUERAS GARCÍA, M. (1997): "Las unidades léxicas y la enseñanza del léxico a extranjeros", *REALE*, 8, pp. 35-49.
- HIGUERAS GARCÍA, M. (2004): "Claves prácticas para la enseñanza del léxico", *Carabela*, 56, pp. 5-25.
- HIGUERAS GARCÍA, M. (2006): *Las colocaciones y la enseñanza del léxico*, Madrid: Arco Libros.
- HOCKETT, C. F. (1977): "Jokes", *Studies in Linguistics in honor of George L. Tragger*, Mouton: The Hague, pp. 153-178.
- JIMÉNEZ CATALÁN, R. M. (2002): "El concepto de competencia léxica en los estudios de aprendizaje y enseñanza de segundas lenguas", *Atlantis*, XXIV, 2, pp. 149-162.
- LAHUERTA GALÁN, J. & PUJOL VILA, M. (1996): "El léxicón mental y la enseñanza de vocabulario", Segoviano, C. (ed.): *La enseñanza del léxico español como lengua extranjera*, Madrid: Iberoamericana, pp. 117-129.
- LEWIS, M. (1993): *The Lexical Approach*, London: Language Teaching Publications.
- LEWIS, M. (1997): *Implementing the Lexical Approach*, London: Language Teaching Publications.
- MERINO FERRADÁ, M. C. (2000): *Ambigüedad léxica e interpretación: un enfoque cognitivo. Enunciados retroactivos y enunciados bivalentes*, Tesis doctoral, Cádiz: Servicio de publicaciones de la Universidad de Cádiz.
- MOLINER, M. (2007): *Diccionario de uso del español*, Madrid: Gredos, 3ª ed.
- NATION, P. (2001): *Learning Vocabulary in another Language*, Cambridge: Cambridge University Press.
- RASKIN, V. (1985): *Semantics Mechanisms of Humor*, Dordrecht: Reidel.

- REAL ACADEMIA ESPAÑOLA (2014): *Diccionario Real Academia Española*, Madrid: Espasa-Calpe, 23ª ed.
- RICHARDS, J. (1976): "The role of vocabulary teaching". *TESOL Quarterly*, vol. 10, 1, pp. 77-89.
- RITCHIE, G. (2004): *The Linguistic Analysis of Jokes*, London: Routledge.
- RITCHIE, G. (2006): "Reinterpretation and viewpoints", *Humor – International Journal of Humor Research*, vol. 19, 3, pp. 251-270.
- RITCHIE, G. (2009): "Variants of Incongruity Resolution", *Journal of Literary Theory*, vol. 3, 2, pp. 313-332.
- RUIZ GURILLO, L. (2012): *La lingüística del humor en español*, Madrid: Arco Libros.
- SHERZER, J. (1978): "Oh! That's a pun and I didn't mean it", *Semiotica*, 22, pp. 335-350.
- SPERBER, D. & WILSON, D. (1994): *La relevancia: comunicación y procesos cognitivos*, Madrid: Visor.
- SPERBER, D. & WILSON, D. (2004): "La Teoría de la Relevancia", *Revista de investigación Lingüística*, VII, 2004, pp. 237-286.
- STRAWSON, P.F. (1970): "Phrase et acte de parole", *Langages*, 17, pp. 19-33.
- SULS, J. M. (1972): "A two-stage model for the appreciation of jokes and cartoons: An information processing analysis", Goldstein, J. and McGhee, P. (eds.), *The Psychology of Humor*, New York: Academic Press, pp. 81-100.
- SULS, J. M. (1983): "Cognitive processes in humor appreciation", Goldstein, J. and McGhee, P. (eds.), *Handbook of humor research*, vol. 1, New York: Springer Verlag, pp. 39-58.
- TANAKA, K. (1994): *Advertising Language: A Pragmatic Approach to Advertisements in Britain and Japan*, London: Routledge.
- TORRES SÁNCHEZ, M. A. (1999): *Estudio pragmático del humor verbal*, Cádiz: Servicio de Publicaciones de la Universidad de Cádiz.
- URBINA, R. (2008): "La creatividad fraseológica en el lenguaje publicitario", Mellado Blanco, C. (Hrsg): *Beiträge zur Phraseologie aus textueller Sicht*. Hamburg: Verlag Dr. Kovač, pp. 237-257.
- VIGARA TAUSTE, A. M. (1994): *El chiste y la comunicación lúdica: lenguaje y praxis*, Madrid: Ediciones Libertarias.
- WILLIS, D. (1990): *The lexical syllabus: A new approach to language teaching*, London: Collins COBUILD.
- YAMAGUCHI, H. (1988): "How to pull strings with words. Deceptive violations in the garden-path joke", *Journal of Pragmatics*, 12, pp. 323-337.
- YUS RAMOS, F. (1996): "La Teoría de la Relevancia y la estrategia humorística de la incongruencia-resolución", *Pragmalingüística*, 3-4, pp. 497-508.
- YUS RAMOS, F. (2003): "Humor and the search for relevance", *Journal of pragmatics*, vol.35, 9, pp. 1295-1331.
- YUS RAMOS, F. (2016): *Humour and Relevance*, Amsterdam: John Benjamins Publishing Company.